

УДК 911 : 371.3

В.М. Салімон

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

ВИВЧЕННЯ КАРТИ ЗА ДОПОМОГОЮ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК СИНТЕЗУ СУГЕСТОПЕДИЧНИХ ПІДХОДІВ У НАВЧАННІ ГЕОГРАФІЇ

У статті розкрито особливості вивчення карти за допомогою дидактичних ігор на основі сугестопедії. Проведено аналіз наукових досліджень щодо сугестопедичного впливу на навчання при використанні ігрових технологій. Установлено суть впливу сугестопедичного методу на навчання за допомогою гри, доцільності його використання на уроках географії, зокрема при вивченні карти в курсі загальної географії. Надано рекомендації щодо проведення таких уроків.

Ключові слова: ігрові технології, дидактичні ігри, сугестопедія, нетрадиційні методи навчання.

V. Salimon

MAP STUDY WITH THE HELP OF DIDACTIC GAMES AS SYNTHESIS OF SUGGESTOPEDIC APPROACHES TO TEACHING THE GEOGRAPHY

The article reveals the peculiarities of map study with the help of didactic games based on suggestopedia. Suggestopedic influence of game technologies analysis has been carried out. The essence of suggestopedic method influence on teaching with the help of games, expediency of its use at the lessons of geography, in particular, at map study in course of general geography has been specified. Recommendations for such lessons have been given.

Key words: game technologies, didactic games, suggestopedia, non-traditional teaching methods.

Вступ. Географію неможливо вивчати без карти - це відома істина. І хоча перші знання про карту отримуються у дошкільній освіті, у початковій школі й більш детально - в курсі загальної географії, не можна казати, що учні працюють з картою тісно. Проведене опитування показало, що тільки третина учнів дивиться на карту як на простір, де можна побачити і показати об'єкти, проаналізувати і зробити висновки. Для більшості ж учнів карта – це щось таке, що викликає труднощі і непорозуміння. Можна стверджувати, що традиційні методи не можуть вирішити цю проблему.

Один із нетрадиційних методів – сугестопедичний - дає змогу зняти психологічні бар'єри, дозволяє добитись того, щоб запам'ятовування не було примусовим, сприйняття було природнім, таким, що стане в пригоді, і тому має сенс для вивчення. Особливого ефекту сугестопедичний вплив досягається у процесі ігрової діяльності, що в шкільних умовах дає позитивний результат.

Вихідні передумови. Аналіз наукових досліджень вказує на те, що найчастіше ігрові технології із сугестопедичним впливом використовують при вивченні іноземних мов, літератури [8]. Багато методик використання таких технологій розроблено психологами, філологами, лінгвістами. Серед них Г.А. Китайгородська, Ю.К. Бабанський, які приділяли увагу ідеям утворювального процесу навчання, Б.Г. Ананьєв, С.Л. Рубенштейн - проблемам діяльнісного процесу, М.І. Махмутов, І.І. Малкін - проблемі уроку та інші [4]. Досвід використання сугестопедичної технології у шкільній географії на теренах України висвітлював А.Й. Сиротенко, а зараз - С.С. Пальчевський, П.О. Масляк, учителі В.Й. Карман, А.С. Нечепорук, Т.К. Сокол та інші [1]. Проте методику ігрових технологій із сугестопедичним впливом розроблено ще недостатньо, особливо методику використання карт у сугестопедичному навчанні географії.

Мета даної статті - висвітлення впливу сугестопедичного методу за допомогою гри, доцільності його використання у шкільній географії на прикладі вивчення теми «План і карта» у курсі загальної географії.

Виклад основного матеріалу. Виходячи із досліджень психологів, на сьогодні тенденція згасання інтересу до навчальної діяльності пов'язана з багатьма факторами: інформативністю, завантаженістю, нерозумінням, що змінюється байдужністю, і головне - не знаходиться відповідь на питання про застосування цих знань [4]. Експериментальні дані психологів вказують на зростання ефективності засвоєння навчального матеріалу у 29 разів за рахунок спрацювання «рушійного» механізму у навчанні, тобто сугестопедичного впливу на розумові здібності учня [10].

Ефективність сугестопедичного методу полягає у його спрямованості на комплексний розвиток особистості, на одночасний розвиток інтелектуальних, емоційних і мотиваційних її сторін. Мета методу: захопити учня у творчий світ знань через задоволення, гру, особистий досвід, знявши стрес, підключаючи всі канали сприйняття: зір, слух, смак, дотик, інтуїцію. Вони націлені на двохпланове сприйняття інформації - логічне й образне. Іншими словами, спочатку йде

усвідомлення, потім формуються аналогії. Відбувається трансформація і порівняння з досвідом, а потім настає процес творчого використання знань [5].

У жодному з видів своєї діяльності людина не демонструє такого самозабуття, оголення своїх психофізичних та інтелектуальних ресурсів, як у грі. Російський письменник Ю. Нагібін так оцінює значення дитячої гри: «У грі виявляється характер дитини, її погляди на життя, її ідеали. Самі того не усвідомлюючи, діти у процесі гри наближаються до рішення складних життєвих проблем» [8, с.13]. Ураховуючи той факт, що інтерес є кращим стимулом до навчання, необхідно намагатися використовувати кожен можливість, щоб розвантажити учнів за допомогою ігрової діяльності у процесі навчання.

Навчальна гра виховує культуру спілкування і формує вміння працювати в колективі і з колективом. Все це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного й педагогічного впливу на особистість. Застосування гри сприяє комунікативно-діяльному характеру навчання. Гра – одна з форм навчання, яка є акумуляцією сугестопедичного впливу на підсвідомість, тобто через гру відбувається не примусове «легке запам'ятовування назавжди» [9]. Є можливість використовувати в сугестопедичній практиці ігри як засіб досягнення поставленої мети, у тому числі - вивчення карти. В основі його лежать бесіди на задані теми, прагнення розбудити цікавість до всього нового, невідомого, «загадкового» і, крім того, здатності побачити все це навіть у самих звичних речах, уміння дивитись на них по-новому, під іншим кутом. Своєрідність уроків полягає і в тім, що вони ніби стають частиною життя дітей, у якому їх не обсмикують, не нав'язують якихось умов, а пропонують задуматися й спробувати зрозуміти самих себе у навколишньому середовищі [2].

Оскільки ефект гри заснований на такому механізмі пам'яті, як мимовільне запам'ятовування, то все запам'ятовується не свідомо, те, що прагнули запам'ятати. Гра створює емоційно стимулюючу зацікавленість і сприяє не примусовому запам'ятовуванню, тому можна з упевненістю сказати, що навчальні ігри - це сукупність сугестопедического впливу, у результаті чого спрацьовує ефект психологічного розкріпачення. Перевага гри над іншими засобами навчання ви-

являється в тім, що гра здатна забезпечити не тільки індивідуальну, але й парну, групову й колективну форми роботи на занятті, що дозволяє кожному тому, якого навчають, максимально використовувати навчальний час [4]. Гра дає стійкий інтерес не тільки до того, що відбувається на даному уроці, але й до наступних тем, до «продовження».

Навчальні ігри являють собою синтез сугестопедических підходів (психологічного розкріпачення) і ланцюга імітаційних ситуацій, у тому числі конфліктних, у яких учасники виконують відведені їм ролі відповідно до поставлених цілей. Гра допомагає орієнтуватися у реальних життєвих ситуаціях, програючи «не насправді», у вигаданому світі. Це знімає страх, тривожність і надає впевненість у собі. Учні непомітно для себе одержують знання, вони не відчувають себе зобов'язаними. Таке почуття створює умови для спокійного сугестивного запам'ятовування [8]. Сугестивна практика пропонує такі засоби досягнення мети, тобто вивчення карти:

1. Псевдопасивне ставлення до навчального процесу, тобто перше, що дає поштовх до сприйняття, - це інтонація. Гра з різною інтонацією дає можливість зацікавити - сприйняти - видати результат.

2. Емоційне сприйняття за допомогою музики, але музики з різним ритмом, емоційним забарвленням на різних етапах уроку. Прочитаний текст, дія під музику допомагає запам'ятати без обтяження, без будь-якого зусилля.

3. Оформлення кабінету - його необхідно змінювати залежно від теми уроку. Це не значить, що потрібно міняти все, можна створювати фон, тобто застосовувати форми декорацій. Добре, якщо учні беруть участь в оформленні кабінету перед уроком або в підготовці до уроку, виконавши дещо вдома. Це «відкрита загадка», усе відбувається на очах, але ніхто не знає, яку історію вигадав учитель і «акторами якого дійства вони будуть». Завдання вчителя бути в гарному настрої, бути добре підготовленим, упевненим у собі, спокійним [9].

Пропоную основні етапи проведення таких уроків при вивченні теми «План і карта» у курсі загальної географії.

Перший етап - дуже важливий, необхідно побудувати ігровий «майданчик». Сюди будуть входити такі моменти, як підготовка гри, що буде продовжуватись 3-4 уроки і буде охоплена ідеєю «подорожі». Тому вся основна інформація буде подаватися на «зупинках», а між ними застосовується музикальне забарвлення, дозволяється заспівати пісню чи розповісти коротеньку веселу історію тощо. Учитель виступає не тільки співучасником, але й координатором дій учнів. Дуже важливо робити ненав'язливі переходи від «зупинки до зупинки». Обов'язково повинен бути маршрутний лист. Його вивішують на дошці, і учні можуть бачити, які події чекають на них упродовж цих уроків.

Інший момент - це підготовка кабінету. Треба створити «декорацію подорожі» (вона буде змінюватись від уроку до уроку). На першому уроці на стінах - різні карти, малюнки, фотографії, на столах - глобуси, карти, плани, аерофото-знімки, малюнки (для вивчення видів зображення земної поверхні, масштабу), тобто відбувається не примусове занурювання у світ карти. На другому уроці - різні умовні знаки (види умовних знаків) з поміткою про спосіб використання. Це можуть бути великі креслення умовних знаків, які також розташовуються навколо. На третьому і четвертому уроках використовують усе, що було зроблено на попередніх уроках, причому розділяємо кабінет на праву, ліву частини і дошку, де на кожній частині ілюстрації з вивчених тем.

Ще один момент у підготовці – це підбір музикального оформлення, бо необхідно «зустрічати» на урок учнів уже з підібраним музичним твором. Тут треба враховувати інтонаційне забарвлення, ритм, починати з творів, які пробуджують цікавість і поштовх до навчання, пам'ятаючи, що всяка дія, зроблена під музичне оформлення, сприяє високоефективному засвоєнню матеріалу.

На наступному етапі проведення таких уроків усі завдання подаються у грі, нібито розповідається історія, де учні є обов'язковими героями. Спочатку вчитель дає багато інформації, ілюструючи, змінюючи інтонацію, музичне оформлення, а потім дає можливість відтворити учнями почуте. Але так, як вони запам'ятали і зрозуміли, повторюючи раз за разом. Обов'язковим повинно бути

творче завдання, яке буде вимагати застосування набутих знань. Єдина умова: це не можна ставити у якісь рамки, тобто треба дати учням повну свободу дій.

Завершальним етапом може слугувати частина уроку прямого застосування знань і ненав'язлива перевірка знань і вмінь. Для цього в групах дається завдання, що полягає у вигаданій історії, яку кожна група розповідає із застосуванням набутих знань. Таку історію можна зобразити як малюнки на окремих аркушах паперу, і тоді при розповіді будуть наочними всі дії у цій історії. Цікаво буде, якщо кожний учасник групи буде відтворювати свою частину розповіді.

Завершуючи «пригоду», обов'язково слід акцентувати увагу, що вона не закінчилась, що попереду на нас чекає ще дуже багато цікавинок, секретів.

Висновки. Таким чином, ігри, що засновані на дії сугестивних механізмів, звільняють учня від тиску його суспільного положення, полегшують швидке зняття антисугестивних бар'єрів і стимулюють спонтанний і безпосередній прояв можливості особистості. Ігри в такому контексті призводять до організованості і свідомості в педагогічному процесі при загальній атмосфері легкості, безпосередності і відсутності почуття насилля. Тому матеріал засвоюється непомітно, запам'ятовування перебуває на високому рівні. Карта після таких уроків сприймається як засіб «швидкої» інформації, як «помічник», поглянувши на який можна відтворити свої знання без обтяжень.

Результати дослідження свідчать про те, що навчання на основі сугестивного впливу є базовим принципом майже для всіх способів навчання, у тому числі й професійного. Головна проблема полягає у підготовці вчителів-сугестопедів, тому, що успішне застосування викладеного матеріалу можливе тільки за умови попередньої теоретичної підготовки й спеціального практичного навчання вчителя. Це завдання не тільки методистів, але й психологів.

Завдання подальших досліджень полягає у розробці організаційно-дидактичних ігор з урахуванням принципів сугестопедії.

Рецензент – кандидат географічних наук, професор О.О. Жемеров

Література:

1. *Андрєєва В.М., Шматько О.Є.* Урок географії в сучасних технологіях. Харків: Вид. група «Основа», 2006. – 176 с. – [Б-ка журн. «Географія»; Вип. 11 (35)]
2. *Дудка С.В.* Навчальні ігри на уроках географії. – Харків: Вид. група «Основа», 2005. – 96 с. – [Б-ка журн. «Географія»; Вип. 3 (15)]
3. *Кавтрадзе Д.Н.* Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. - М. : Педагогика, 1998. – 80 с.
4. *Китайгородская Г.А.* Введение нового материала как элемент суггестопедической структуры учебного процесса. – М.: Высшая школа, 1973. - С.101.
5. *Корнєєв В.П.* Технології в навчанні географії – Харків: Вид. група «Основа», 2004. – 112 с. – (Б-ка журн. «Географія»; Вип.5)
6. *Лернер И.А.* Дидактические основы методов обучения. - М.: Педагогика, 1981. – 185 с.
7. *Савина Н.Г., Симоненко В.Д.* Технология современного урока географии: Учеб. пособие для студ. и преподавателей – Брянск: Изд-во БГУ, 2003. - 173 с.
8. *Скрипник Т.М.* Суггестопедическая технология: использования музыкальных произведений на уроках литературы. – М.: Педагогика, 1985. – 16 с.
9. *Пальчевський С.С.* Суггестопедагогіка: новітні освітні технології. - К.: Кондор, 2005. - 352 с.
10. *Шмаков С.А.* Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Просвещение, 1994. -135 с.

В.Н. Салимон

ИЗУЧЕНИЕ КАРТЫ С ПОМОЩЬЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР КАК СИНТЕЗА СУГГЕСТОПЕДИЧЕСКИХ ПОДХОДОВ В ОБУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ

В статье раскрыты особенности изучения карты с помощью дидактических игр на основе суггестопедии. Проведен анализ научных исследований суггестопедического воздействия при использовании игровых технологий. Установлена суть влияния суггестопедического метода на обучение с помощью игры, целесообразности его использования на уроках географии, в частности при изучении карты в курсе общей географии. Даны рекомендации проведения таких уроков.

Ключевые слова: игровые технологии, дидактические игры, суггестопедия, нетрадиционные методы обучения.